

任天堂

ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

ZOIDS

ソイド2 ぎやくしゆう -ゼネバスの逆襲-



取扱説明書

TOEMILAND
FS-2009G(TFS-Z2)

このたびは、トエミランドのファミリーコンピュータ用カセット「ソイド 2-ゼネバスの逆襲-」/FS-2009G(TFS-Z2)をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないでください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. 電源を入れたままカセットを抜いたり、やたらに電源スイッチを入れたり、切ったりしないでください。また、ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いてください。
5. 健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。

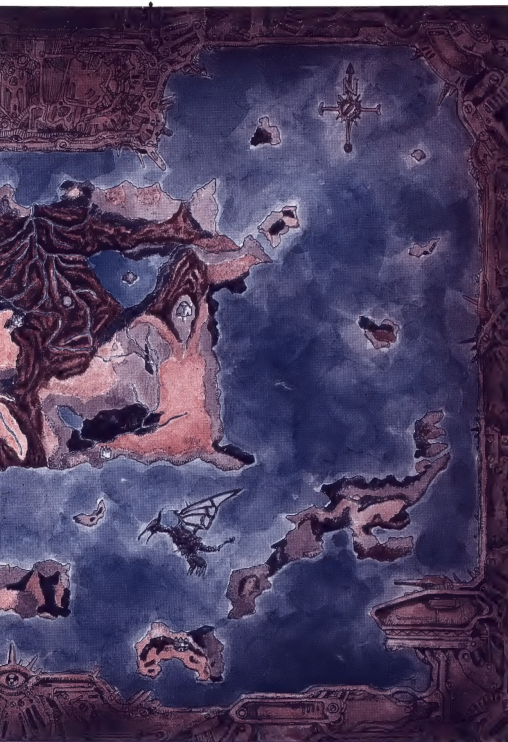


ゾイド2 -ゼネバスの逆襲- ぎゃくしゅう

もくじ 目次

- | | | |
|--|-------|------|
| 1. ものがたり | | P 3 |
| 2. コントローラ <small>そう さ ほうほう</small> の操作方法 | | P 4 |
| 3. 遊び方 <small>あそ ぶ かん</small> | | P 6 |
| 1. タイトル画面 <small>が めん</small> | | P 6 |
| 2. 画面 <small>が めん</small> のコマンド <small>せつめい</small> の説明 | | P 10 |
| 3. データ画面 <small>が めん</small> の説明 <small>せつめい</small> | | P 13 |
| 4. バトル画面 <small>が めん</small> の説明 <small>せつめい</small> | | P 20 |
| 5. ライフ値 <small>ち</small> がゼロになった場合 <small>ば あい</small> | | P 22 |
| 6. キミを助ける人達 <small>たす ひとたち</small> | | P 24 |
| 7. 強化 <small>きやう か</small> パーツ一覧表 <small>いちらんひよう</small> | | P 26 |
| 4. 登場メカ <small>とうじよう</small> のデータ | | P 32 |
| 1. 共和国メカ <small>きやう わ こく</small> | | P 32 |
| 2. 帝国メカ <small>てい こく</small> | | P 34 |
| 5. 勝利 <small>しょう り</small> へのヒント | | P 40 |
| 6. 特報 <small>とく ほう</small> / ゾイド・グッズがあたるよ | | P 45 |





1.ものがたり

ち きゅう まんこうねん せい
地球から6万光年のかなた、ゾイド星。
ほし ちゅうおうたいりく きょう わ こくぐん ていこく
この星の中央大陸では共和国軍と帝国
ぐん は し し どう
軍が、いつ果てるとも知れない死闘を
く かえ
繰り返していた。

りょうこく し はいしゃ だいとうりょう
両国の支配者、ヘリック大統領とゼネ
こうてい じつ きょうだい
バス皇帝は実の兄弟でありながら、さ
ご かい せんそう そう し
さいな誤解がもとで、この戦争の総指
き ひげき
揮をとらねばならない悲劇にみまわれ
ていた。

りょうぐん へい き ゾ イ ド ほし せい
両軍の兵器は“ZOIDS”。この星に生
そく きんぞくせいめいたい せんとうよう かいぞう
息する金属生命体を戦闘用に改造した
ものだ。その破壊力は絶大で、戦いを
はげ
さらに激しいものにしていた。

れき ねん きょう わ こくぐん
ZAC(ゾイド暦)2038年。共和国軍は
ていこくしゅ と たい いちだいこうげき かい し きく
帝国首都に対して一大攻撃を開始、作
せん だいせいこう おわ ていこくせいりよく
戦も大成功に終る。そのため帝国勢力
かんぜん ちゅうおうたいりく き
は完全に中央大陸から消えさり、ゼネ
し み
バスも死んだかに見えた。

いま ねん
そして、今ZAC2041年……

2. コントローラの操作方法

1. I コントローラ



2. 十字ボタン

- 主人公(共和国兵士＝キミ)と、あなたが塔乗している共和国ゾイドを上下左右への移動に使用します。
- コマンドを選択する時、上下を使用します。
- 共和国側データ画面において、塔乗ゾイドを選択する時に左右を使用します。
- バトル画面において、照準の移動で上下左右を使用します。
- アイテム表示画面において、アイテム・リストのページ替えの時、左右を使用します。
- 名前入力の時、カーソルの移動に使用します。



3. ① ボタン

- コマンドのウインド(カーソル)を出^だす^{とき}に使用^{しよう}します。
- コマンドをカーソルで選^{せん}択^{たく}したのち、決^け定^{てい}に使用^{しよう}します。
- 共和国側データ画面^{きょうわ ぐくがわ}において、塔乗^{が めん}ゾ^{とうじょう}イドを選^{せん}択^{たく}したのち決^け定^{てい}に使用^{しよう}します。
- バトル画面^{が めん}で① ボタン攻^{こう}撃^{げき}兵^{へい}器^きを撃^うつ^{とき}に使用^{しよう}します。

4. ② ボタン

- コマンドをキャンセルする時^{とき}に使用^{しよう}します。
- バトル画面^{が めん}で② ボタン攻^{こう}撃^{げき}兵^{へい}器^きを撃^うつ^{とき}に使用^{しよう}します。

5. SELECT ボタン

- バトル中^{ちゅう}にバトル画面^{が めん}からデータ画面^{が めん}に戻^{もど}す時^{とき}に使用^{しよう}します。

6. START ボタン

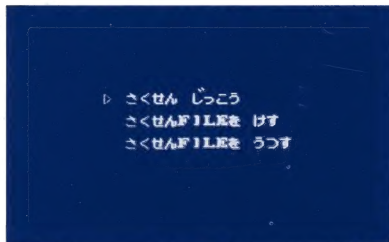
- ゲームを始^{はじ}める時^{とき}に使用^{しよう}します。
- バトル中^{ちゅう}に押^おすとポーズ状^{じょう}態^{たい}になり、もう一度^{いちど}押^おすとポーズが解^{かい}除^{じょ}されバト^{さい}ル^{かい}が再^{さい}開^{かい}されます。

3.遊び方

1. タイトル^{がめん}画面



START ボタンを^お押して^{くだ}下さい。



● さくせんじっこう (作戦実行)

ゲームスタートは^{すべ}全てさくせんじっこうにカーソルを^あ合わせて④ボタンを^お押して^{くだ}下さい。

● さくせんFILEをけす (作戦ファイルを消す)

3人^{にん}まで^{どうじ}同時にゲームができるように作戦^{さくせん}ファイルは3つ^{ようい}用意されていますが、必要^{ひつよう}なくなった作戦^{さくせん}ファイルを^け消すことができます。しかし^け消してしまうと二度とその作戦^{さくせん}ファイルでゲームができませんので、消^けす^{とき}時は^{ほんとう}本当に^{ひつ}必要^{よう}ないのかを^よ良く^{かんが}考^{くだ}えて下さい。

● さくせんFILEをうつす (作戦ファイルを写す)

現在^{げんざい}進行中^{しんこうちゅう}の作戦^{さくせん}ファイルを、他の^{ほか}作戦^{さく}ファイルに^{うつ}写し、^{ほぞん}保存^たすることができ^{ただ}ます。但し、^{なまえ}名前の^{とうろく}登録^{はくし}されてい^{さくせん}ない白紙^{はくし}の作戦^{さくせん}ファイルのみ^{かのう}可能です。

▷ さくせんFILE

さくせんFILE

さくせんFILE

● さくせんFILE (作戦ファイル)

はじ
初めてゲームをスタートする人は^{ひと}3つ
ある^{さくせん}作戦ファイルを^{えら}選んで①ボタンを
お^{くだ}押しして下さい。^{な まえにゆうりよく が めん}名前入力画面になります。

なまえ

とえおらんど

01234 56789 ABCDE FGHIJ
KLMNO PQRST UVWXYZ やゆよつ
あいうえお かきくけこ さしすせそ たちつてと
なにぬねの はひふへほ まみむめも や ゆ よ
らりるれろ わかん。ゝ すすむ もどる おわり
△



な ま え に ゆ う り よ く
● 名前 の 入 力

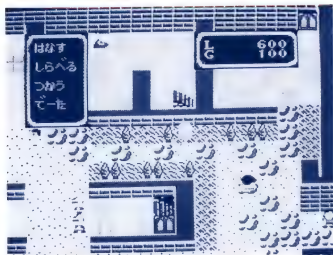
✚ ボタンでカーソルを移動して文字を
え ら 選 び ④ ボタンで決定して下さい。最大
も じ に ゆ う り よ く
6 文字まで入力できます。

な ま え に ゆ う り よ く お わ さい ご
名前の入力が終わったら、最後に“おわ
り” に合わせ ④ ボタンで終了です。

さあこれでゲームスタートです。



2. 画面のコマンドの説明



① ボタンを押すと画面左上と右上にウインドでコマンドが出ます。目的別に“はなす”“しらべる”“つかう”“でーた”“ていさつ”の5種類があります。

● はなす

主人公(キミ)又は、キミが塔乗しているゾイドを話したい相手に接触して、コマンドのカーソルを“はなす”に合わせ①ボタンで決定して下さい。

中央下にウインドが開き、そこに会話内容が表示されます。

● しらべる



しゅじんこう 主人公(キミ) また キミが とうじょう 塔乗している
ろいど ゾイドを しら 調べたい ばしょ 場所に いうどう 移動させ、
こまんど コマンドの カーソルを しらべる にあ 合わせ
わせ ① ボタンで けっけい 決定して くだ 下さい。
しら 調べた けっけい 結果は ウインドに ひょうじ 表示されます。

● つかう

こまんど コマンドを つかう にあ 合わせて ① ボタ
んを お 押すと アイテム がめん 画面に かわります。
カーソルを つか 使いたい もの あ 物に 合わせ ① ボタ
んを けっけい 決定して くだ 下さい。

● でーた

ろいど ゾイドの かのり 乗り換え、 きょうか 強化 パーツの かくにん 確認
・ そうび 装備、 アイテムの かくにん 確認を したい ときは、
こまんど コマンドを でーた にあ 合わせ ① ボタ
んを お 押すと データ がめん 画面に かわります。
(13ページの データ がめん 画面の こう 項を さんしやう 参照)

● ていさつ

ぷてらす プテラス または サラマンダー を と 飛ばして
ふきん 附近を ていさつ 偵察したい ときは、 こまんど コマンドを
ていさつ “ていさつ” にあ 合わせ ① ボタンを お 押し
て くだ 下さい。 プテラス または サラマンダー
が 出ますので じゆうげ 十字ボタンの じゆうげ 上下左右で

と 飛とばせて下ください。飛とび出た所でを中ところ心ちゆうしんに
プテラス、サラマnderとも2面めん×2
面めんの計けい4面めんの偵察ていさつが可か能のうです。尚なお、偵察ていさつ
中ちゆうに敵てきの飛ひ行こうメカと遭そう遇ぐうすると空くう中ちゆう戦せん
のバトルに切きり換かわります。

くうちゆうせん
空くう中ちゆう戦せんにおいて、プテラスまたはサラ
マnderがライフ値ゼロになった場合
は、22ページの“ライフ値ちがゼロにな
った場合”を見みて下ください。

ただ、偵察ていさつを出だせるのは、キミがアロ
ザウラー、ゴジュラス、ウルトラザウ
ルス、マッドサンダーに塔乗とうじようしている
時ときしかできません。

ていさつ おわ ちじよう かさ
偵察ていさつが終おわったら地ち上じようのゾイドに重かさなっ
て下ください。

● L(ライフ)

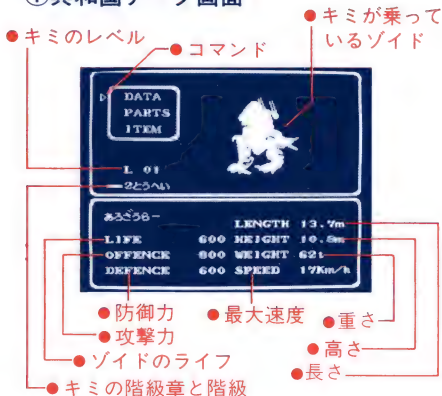
いま の
今、キミが乗のっているゾイドのライフ
値ちです。

● G(ゴールド)

いま も げんきん ぎんこう
今、キミが持もっている現げん金きんです。(銀ぎん行こう
に預あずけてある、又または振ふり込こまれたお金かね
は表ひよう示じしません。)

3. データ画面の説明

① 共和国データ画面



● コマンド

DATA (データ):

✚ ボタン^{さゆう}左右で^{なかま}仲間のゾイドが入れ^い換^かります。乗り換^かえたいゾイドにし^し

① ボタン^{けってい}で決定して^{くだ}下さい。但し、^{ただ}街中以外では、ライフがゼロになっ^いたゾイドには^の乗^かり換えられません。

また うみ かわ
又、海と河では、バリゲーター^{また}又は
ウルトラザウルス^{い がい の か}以外は乗り換えで
きません。

なお ほ きゅう の か とき まち
尚、補給のため乗り換えたい時は街
なか
の中でどうぞ。

PARTS(パーツ):


いま の そう ひ
今、キミが乗っているゾイドの装備
しているパーツが、画面下半分に表
じ
示されます。

よう こう げ き ぶ き そう ひ また
もし①ボタン用攻撃武器を装備又は
こう かん が めん した はん ぶん ひょう
交換したければ、画面下半分に表
あ
示のカーソルをAに合わせ、①ボタ
お も
ンを押すと、キミの持っているアイ
テム・パーツのなかから、①ボタン用
こう げ き ぶ き な ま え み ぎ が わ で
攻撃武器の名前がその右側に出ます
ので、装備したい武器にカーソルを
あ け っ て い くだ
合わせ①ボタンで決定して下さい。

よう こう げ き ぶ き ぼう ぎ よ
②ボタン用攻撃武器、防御パーツも
お な よう り よう
同じ要領です。

装備^{そうび}済み^すパーツは、アイテムのリストから消^きえますが、装備^{そうび}をはずすと、
再^{ふた}びアイテムのリストに加^{くわ}わります。
但^{ただ}し、持^もっているアイテムが8又^{また}は
16個^こで、所持^{しよ}枠^じ一杯^{わくいつぱい}の場合は、はず
せません。

ITEM(アイテム):(みる)

キミが持^もっているアイテム及^{およ}び装備^{そうび}
していないパーツ^{ひようじ}を表示^{さい}します。最^{さい}
大^{だい}で3ページになりますので、次^{つぎ}の
ページは^{みぎ}  ボタン^お右^{くだ}を押して下^{くだ}さい。
アイテム及^{およ}び装備^{そうび}していないパーツ
は8個^こまで持^もてます。但^{ただ}し、輸^ゆ送^{そう}メ
カ“グスタフ”は1体^{たい}で8個^こ持^もてます
ので、グスタフ入^{にゆうしゆ}手^ご後は最^{さい}大^{だい}で16個^こ
となります。

売^うれないアイテムもあ^しります。使用^{しよう}
済^すみ又^{また}は不^ふ要^{よう}と判^{はん}断^{だん}した場^ば合^{あい}は“す
て^する”のコマ^{つか}ンドを使^すって、捨^すてて
下^{くだ}さい。判^{はん}断^{だん}は慎^{しん}重^{ちゆう}に。

● レベル

バトルシーンで敵メカを撃破し、EXP
を獲得していくと、レベルは着実に上
がっていき、それに伴ってバトル・シ
ーンの横スクロールのスピードがアッ
プします。

● 階級

敵の城塞のボス・ゾイド（画面に見え
る）を撃破したり、有効なアイテムを
取ると、階級は1つ上がります。

● 階級章



に どうへい
二等兵



いっとうへい
一等兵



ぐんそう
軍曹



じゆん い
准尉



しょう い
少尉



ちゆう い
中尉



たい い
大尉



しょう さ
少佐



ちゆう さ
中佐



たい さ
大佐



じゆんしょう
准将



しょうしょう
少将



ちゆうじょう
中将



たいしょう
大将



げんすい
元帥

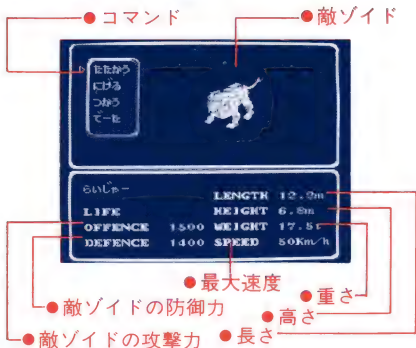
● LIFE(ライフ)

ゾイドのエネルギー^{りよう}量^{りよう}です。敵^{てき}の弾^{たま}に^{あた}当^あったり、^{しつちたい}湿地帯^{しつちたい}、^{ひようげんおよ}氷原^{ひようげんおよ}及び^{あか}赤^{あか}い海^{うみ}を^{いどう}移動^{いどう}すると^{げんしょう}減少^{げんしょう}します。

ゼロになる^{まえ}前^{まえ}に、^{ほきゅうじょ}補給所^{ほきゅうじょ}で^{ほきゅう}補給^{ほきゅう}を受け^うるか、^{るい}エネルギー^{るい}類^{つか}を使^{つか}って^{ほきゅう}補給^{ほきゅう}して^{くだ}下^{くだ}さい。(22ページのライフ^ち値^ちがゼロに^{ばあい}な^{さんしょう}った場合^{さんしょう}を参照)



②帝国データ画面



キミの塔乗したゾイドが帝国軍ゾイドと遭遇すると、この画面に変わります。(城塞のボスゾイド以外は画面では見えません。)

●コマンド

たたかう：

表示されている帝国軍ゾイドとのバトルシーンに切り換わります。


にげる：

遭遇^{そうぐう}した敵^{てき}ゾイドから逃^にげて前^{まえ}のマ
ップ画面^{がめん}に戻^{もど}ります。(但^{ただ}し、逃^にげら
れない時^{とき}もあります。)

つかう：

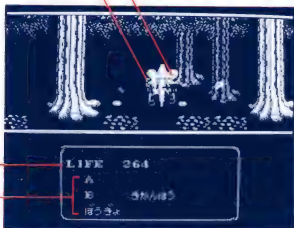
共和国^{きょうわこく}データ画面^{がめん}のアイテム表示画
面^{めん}に変わ^かります。使^{つか}いたいアイテム
をカーソルで選^{えら}び④ボタンで決^{けつてい}定^{てい}し
て下^{くだ}さい。

でーた：

共和国^{きょうわこく}データ画面^{がめん}に変わ^かります。ゾ
イドを乗^のり換^かえたい場合^{ばあい}は、ボタ
ン左^さ右^{ゆう}で、仲^{なか}間^まのゾイドに^い入^かれ換^かわ
ります。希^き望^{ぼう}のゾイドを出^だして④ボ
タンで決^{けつてい}定^{てい}して下^{くだ}さい。(13ページの
共和国^{きょうわこく}データ画面^{がめん}を参^{さん}照^{しやう})

4. バトル画面の説明

- 照準
- 敵ゾイドキャラクター



- 装備している強化パーツ
- キミの塔乗しているゾイドのライフ値

上半分はコックピットから見た情景で、横スクロールの360度パノラマになっています。**+**ボタンでスクロールします。**+**ボタンで照準が上下します。敵を照準に合わせ、**B**ボタンで機関砲又は**B**ボタン用攻撃パーツ、**A**ボタンでキャノン砲又は**A**ボタン用攻撃パーツの砲弾が発射され、数発命中すると敵を撃滅します。また敵から発砲されて、キミのゾイドにあたると画

めん さ ゆう しろ
面は左右にゆれ、白くフラッシュしま
す。敵^{てき}ゾイドの攻撃力^{こうげきりょく}、キミのゾイド
の防御力^{ぼうぎよりょく}によって異なりますが、それに
よってキミのゾイドのライフ値^{ち げんしょう}が減少
します。

● 攻撃^{こうげき}

✚ ボタン^{じょう げ さ ゆう てき}上下左右で敵ゾイドを中央^{ちゅうおう}の
照準^{しょうじゅん}に合わせ^あ ⑥ 又は ④ ボタンで攻撃^{こうげき}し
て下さい。敵^{くだ}の防御力^{てき ぼうぎよりょく}によっては一発^{いっぱつ}
命中^{めいちゅう}で撃滅^{げきめつ}できるとは限り^{かぎ}ません。(26
ページのパーツ一覧^{いちらんさんしょう}参照)

● 防御^{ぼうぎょ}

敵^{てき}ゾイドもキミのゾイドに向け発砲^{む はつぱう}し
てきます。敵^{てき}の弾^{たま}をキミの照準^{しょうじゅん}から外^{はず}
しておけば被弾^{ひ だん}しませんが、照準^{しょうじゅん}に近^{ちか}
づけると被弾^{ひ だん}しますので、敵^{てき}の動き^{うご}を
よく見て集中^{しゆうちゅう}して弾^{たま}を発射^{はつしゃ}して撃破^{げき は}し
て下さい。(28ページのパーツ一覧^{いちらんさんしょう}参照)

5. ライフ値がゼロになった場合

1. アロザウラーのみの時

ゲームオーバーになります。但し、司令部で戦闘データを記録した事があれば、最後に記録した司令部から再スタートできます。

2. 乗り換えられる仲間がいる時

ライフ値がゼロになった時点で自動的に共和国データ画面に変わります。そして他のゾイドに乗り換えて下さい。この時、輸送メカ“グスタフ”を手に入れていれば、ライフ値ゼロのままで仲間(編隊)の中にいますが、グスタフがいなければ仲間から外れますので注意して下さい。

全ての戦闘ゾイドのライフがゼロになるとゲームオーバーです。

3. 海上(河)の時

海上(河)での戦えるゾイドはウルトラザウルスとバリゲーターのみです。ですからこの2体(又は1体)のライフ値がゼロになると移動できませんので、

ゲームオーバーとなります。

4. 偵察中の時

偵察中に敵の飛行メカと遭遇すると空中戦のバトルに切り換えます。この空中戦でライフ値がゼロになると仲間(編隊)から外れます。但し、「グスタフ」を持っていれば、仲間(編隊)からは外れませんが、補給所で補給を受けない限り再飛行はできません。

5. 補給したい時

ライフ値がゼロになったゾイドに乗り換えできるのは、街の中だけです。補給したいゾイドに乗り換えて、補給所で補給を受けるか、エネルギー類を使って補給して下さい。

6. キミを助ける人達

● ZOIDS SHOP (ゾイドショップ)

キミの仲間（編隊）になるゾイドを売っている店。アロザウラーの他に3つのゾイドを仲間にできる。（グスタフも入れると全部で5体）多い程いいね。もちろん売ることもできる。但し、ゾイドゴジュラス、ウルトラザウルス、マッドサンダーの3つは売れません。

● 攻撃兵器の SHOP

小型ゾイド用、大型ゾイド用に装備できる兵器を扱っている。① ボタン用と② ボタン用に分かれていて表示しているよ。詳しくは26ページのパーツ一覧表を見てね。

● 防御兵器の SHOP

攻撃兵器と同様、小型ゾイド用、大型ゾイド用に分かれている。28ページのパーツ一覧表を見てね。

● 補給所

ライフの補給ができます。街の中で補給したいゾイドに乗り換えてから補給

してもらって下さい。

● **銀行**

銀行の名前は違っても、どの銀行でも預けたり、引き出すことができる。

● **シミュレート・ルーム**

コンピュータ相手にバトルシーンの練習ができる。実践のように敵を撃破しても、お金は振り込まれないけど、EXPは獲得できる。

万一キミがやられてもゲームオーバーにはならないよ。

● **司令部**

一番最後になったけど、ここが一番大事な所。司令部がある街では必ず司令官と話をして、セーブしてもらおう。

もしバトル・シーンでキミの部隊が全滅したら、最後にセーブした所から同じ条件でゲームが再スタートできる。

又、今日は“ここまで”という時も司令部で最後のデータ・セーブをしてからリセットボタンを押しながら電源を切って下さいね。必ずね。

7. 強化パーツ一覧表

こうげきよう

① 攻撃用

● B ボタン用

1. 機関砲 き かんほう 単発 たんぱつ。標準装備 ひょうじゆんそうび と同じ機関砲 おな き かん。全機種 ぜん きしゆそうび 装備可能 かのう。
2. 2 連速射砲 れんそくしゃほう 2 連 れん の機関速射砲 き かんそくしゃほう。アロザウラー そうび のみ装備可能 かのう。
3. バルカン砲 ほう 通常 つうじよう 機関砲 き かんほう が自動連射 じ どうれんしゃ できる。全機種 ぜん きしゆそうび 装備可能 かのう。
4. ビーム・ライフル たま 弾 だま がエネルギー い りよく ビーム ぞうだい となり、威力が増大する。自動連射 じ どうれんしゃ できる。小型 こ がた ゾイド ゾイド のみ そうび 装備可能 かのう。
5. 4 連速射砲 れんそくしゃほう 強力 きやうりよく な中型砲 ちゆうがたほう。同時に どう じ 4 発発射 ばつはつしゃ できる。ゾイドゴジュラス そうび のみ かのう 装備可能 たま。
6. 4 連ビーム砲 れん ほう 4 連速射砲 れんそくしゃほう の弾 たま をエネルギー・ビーム弾 だん にすることにより、さらに強力 きやうりよく になった砲 ほう。ゾイドゴジュラス そうび のみ かのう 装備可能 たま。

● A ボタン^{よう}用

7. キャノン^{ほう}砲^{たんぱつ} 単発^{ほう}キャノン砲^{れんしや}。連射
ができない。全^{ぜん}機^き種^{しゆ}装^{そう}備^び可^{かのう}能。
8. レーザー・キャノン^{いじよう} ビーム・ライ
フル^{きようりよく}以上の強^{だん}力なエネルギー^{だん}弾。
マニュアル^{れんしや}連射^{おおがた}ができる。大型^き機^き
種^{しゆ}のみ装^{そう}備^び可^{かのう}能。
9. ナパーム^{ほう}砲^{てき} 敵^{めいちゆう}に命^か中^{さい}すると火災^をを
おこさせる砲^{ほうだん}弾^{ぜん}。全^{ぜん}機^き種^{しゆ}に装^{そう}備^び可^{かのう}能。
10. ミサイル・ポッド^{こがた} 小型^{こがた}ミサイル^をを
一^{いち}度^どに発^{はつ}射^{しや}できる。全^{ぜん}機^き種^{しゆ}に装^{そう}備^び可^{かのう}能。
11. センサー・ミサイル^{じどうてき} 自動^{てき}的に敵^をを
キヤッチして追^{つい}尾^び飛^ひ行^{こう}する小型^{こがた}ミ
サイル。大型^{おおがた}機^き種^{しゆ}のみ装^{そう}備^び可^{かのう}能。
12. ロケット^{ほう}砲^{おおがた} 大型^{ほう}のミサイル^{はつしや}が発^を射^を
できる。マニュアル^{れんしや}連射^ははできな
いが、ミサイル^{なか}の中^{さい}では最大^いの威
力^{りよく}。大型^{おおがた}機^き種^{しゆ}のみ装^{そう}備^び可^{かのう}能。

13. ショック・カノン ^{ほう なか さいだい} 砲の中では最大
パワーを^{ほこ}誇る。ゾイドゴジュラス、
ウルトラザウルス、マッドサンダー
のみ^{そう び か のう}装備可能。

14. ^{れんそうちようきより ほう}連装長距離砲 2 ^{れんそう び}連装備のショック
・カノン。ウルトラザウルス、マ
ッドサンダーのみ^{そう び か のう}装備可能。

* 注：^{ちゆう}（大型機種）…^{おおがた き しゅ}サラマンダー、シー
ルドライガー Mk-II、ディバイソン、
ゾイドゴジュラス、ウルトラザウ
ルス、マッドサンダー

^{ぼうぎょよう}② 防御用

● ^{ぼうぎょよう}防御用パーツ

1. プロテクター ^{じ き} 自機の^{かんせつ ぶ ぶん}関節部分を^{まも}守
る^{ぼうぎょ}防御アイテム。^{こ がた}小型^{せんよう}ゾイド専用。

2. ライト・アーマー ^{じ き} 自機の^{かんせつ ぶ ぶん}関節部分
だけでなく^{ちゆうすう ぶ}中枢部^{まも}すべてを守る。
^{こ がた}小型^{せんよう}ゾイド専用。

3. フル・アーマー ^{ぜんしん まも きようりよく} 全身を守る強力な
^{ぼうぎょ}防御パーツ。^{おおがた き しゅ}大型機種のみ^{そう び}装備
^{か のう}可能。

4. ハイパー・アーマー とくしゅごうきん 特殊合金 つか を使
 ったフル・アーマー。 ぼうぎよりよく 防御力は最
 大。 だいい ゾイドゴジュラス、ウルトラ
 ザウルス、マッドサンダーのみ そう 装
 備 び 可能 かのう。
5. ほじょ 補助エンジン じき 自機 どうりよく の動力性能 あ を上
 げ せんとう 戦闘時 き の機動力 どうりよく をアップさせる。
 (バトル・シーンの よこ 横スクロール
 のスピードがアップする)
こがた 小型 せんよう ゾイド 専用。
6. ターボ・ブースター せんとう 戦闘時 どうりよく の動力
 性能 せいのう をアップさせる。 おおがた 大型 きしゅ 機種 の
 み そうび 装備 かのう 可能。

● しやう 使用 ぱーつ パーツ

1. エネルギー・カプセル じき 自機 らい のライ
 フ・ゲージを **200 ポイント** かい だけ回
 復 ふく させることができる。 つか 使いすて。
2. エネルギー・チューブ じき 自機 らい のライ
 フ・ゲージを さいだい 最大 **ポイント** かい まで回
 復 ふく させることができる。 つか 使いすて。

3. エネルギー・タンク 自軍の編隊全
てのゾイドのライフ・ゲージを最
大ポイントまで回復させることが
できる。使いすて。
4. エネルギー・シールド 自機の周囲
をバリアで守る。ワンバトルにつ
き10秒間だけ敵の攻撃をはね返せ
る。使いすて。
5. ビーム・スクリーン 自機の周囲を
バリアで守る。ワンバトルにつき
15秒間だけ敵の攻撃をはね返せる。
使いすて。
6. サーチライト 3Dダンジョン内を
照らすアイテム。遠い所までは光
が届かない。ワン・フロアのみ効
果がある。何回も使用できる。
7. 赤外線スコープ 3Dダンジョン内
を全て照らすことができる。ワン・
フロアのみ効果がある。何回も使
用できる。

8. スモーク・スクリーン ダンジョン
ないしようで使用する、敵の目くらまし
せちじょうだつしゅつ地上まで脱出できる。なんかいし何回も使
ようでできる。
9. おおがた大型カーゴ **サラマンダー**のみに使
ようかのうぜんへんたいじぐんきち
用可能。全編隊ごと自軍の基地・
まちかえ街に帰ることができる。なんかいし何回も使
ようでできる。



4. 登場メカのデータ

1. 共和国メカ ()内は標準装備



① アロザウラー ライフ 600

(A) なし (B) 機関砲^{き かんほう}



② バリゲーター ライフ 150

(A) なし (B) ビーム・ライフル



③ カントータス ライフ 280

(A) キャンオン砲^{ほう} (B) なし



④ プテラス ライフ 300

(A) なし (B) 機関砲^{き かんほう}



⑤ ペアファイター ライフ 600

(A) なし (B) 機関砲^{き かんほう}



⑥ **ゴルヘックス** ライフ 700
(Aなし (B) ^{き かんほう}機関砲)



⑦ **コマンドウルフ** ライフ 650
(Aなし (B) ^{き かんほう}機関砲)

^{い じょう こ が に}
以上小型



⑧ **サラマンダー** ライフ 1700
(Aなし (B) ^{ほう}バルカン砲)



⑨ **シールドライガー Mk-II**
ライフ 2400
(A ^{ほう}キャノン砲 (B) ^{き かんほう}機関砲)



⑩ **ディバイソン** ライフ 2600
(Aなし (B) ^{ほう}バルカン砲)



⑪ **ゾイドゴジュラス** ライフ 2800
(Aなし (B) ^{き かんほう}機関砲)



⑫ **ウルトラザウルス** ライフ 5800

(A) レーザー・キャノン

(B) き かんほう 機関砲



⑬ **マッドサンダー** ライフ 6400

(A) レーザー・キャノン

(B) ほう バルカン砲



⑭ **グスタフ**

ライフ 0

そう び
(装備なし)

い じょう おお が た
以上大型

2. ていこく **帝国メカ** ()内は OFFE : こうげきりよく 攻撃力
DEFE : ぼうぎよりよく 防御力



① **ザットン**

(OFFE : 100 DEFE : 128)



② **マルダー**

(OFFE : 100 DEFE : 128)



③モルガ

(OFFE : 100 DEFE : 130)



④マルダー

(OFFE : 100 DEFE : 130)



⑤シュトルヒ

(OFFE : 200 DEFE : 192)



⑥サイカーチス

(OFFE : 200 DEFE : 192)



⑦シンカー

(OFFE : 200 DEFE : 192)



⑧シーパンツアー

(OFFE : 200 DEFE : 192)



⑨ ツインホーン

(OFFE : 200 DEFE : 195)



⑩ イグアン

(OFFE : 350 DEFE : 260)



⑪ ヘルキャット

(OFFE : 350 DEFE : 260)



⑫ ハンマーロック

(OFFE : 350 DEFE : 300)



⑬ ウォディック

(OFFE : 500 DEFE : 420)



⑭ レドラー

(OFFE : 600 DEFE : 500)



⑮ **ブラキオス**

(OFFE : 800 DEFE : 720)



⑯ **ブラキオス Mk-II**

(OFFE : 1400 DEFE : 1150)



⑰ **ブラックライモス**

(OFFE : 1400 DEFE : 1200)



⑱ **ライジャー**

(OFFE : 1500 DEFE : 1400)



⑲ **ディメトロドン**

(OFFE : 1700 DEFE : 1400)



⑳ **レッドホーン**

(OFFE : 2000 DEFE : 1650)



②① **サーベルタイガー**

(OFFE : 2500 DEFE : 2200)



②② **アイアンコング**

(OFFE : 3500 DEFE : 2800)



②③ **グレートサーベル**

(OFFE : 4000 DEFF : 3400)



②④ **アイアンコング Mk-II** (量^{りょう}産^{さん}型^{がた})

(OFFE : 5500 DEFE : 4950)



②⑤ **アイアンコング Mk-II** (限^{げん}定^{てい}型^{がた})

(OFFE : 6500 DEFE : 5850)



②⑥ デスザウラー

(OFFE : 8000 DEFE : 7600)



②⑦ デスザウラー Mk-II

(OFFE : 9900 DEFE : 9700)

5.勝利へのヒント

●^{かいてい と し}海底都市の^{パズル}のルール

^{たて こ よこ けい こ}縦4個、横4個の計16個のタイルです。

1歩ずつ歩くと、^{ぼ ある あお き いろ はんてん}青と黄色が反転して
いきます。^{はんてん ある ぜん}反転させながら歩いて、全
部^{ぶ き いろ}黄色にして下さい。但し、^{ただ}キミのキ
ャラは、^{まえ ひだり みぎ うご}前・左・右には動けませんが、
^{うしろ もど}後には戻れません。

●^{まち ひとたち へい し たちぜんいん (じょう) はう}街の人達、兵士達全員から情報^{え。}をもら

^{すべ ひとたち はなし きき すす}全ての人達と話をしなければ、先に進
めなくなることもあるよ。そんなこと
になったら^{たいへん じょうほう}大変。だからどんな情報で
も、^{あたま い}頭に入れるなりメモするなり……

●^か買ったゾイド、^{もら}もらったゾイドを^う売る のも^{ち え}キミの知恵だ。

^{せんとう}戦闘できるゾイドは^{たい けん ど}4体が^う限度。(グス
タフは^{ふく}含めない。)だから売るゾイドと
^{ひつよう}必要なゾイドの判断は^{はんだん だいたん しんちょう}大胆かつ慎重に。
^{う とぎ}売る時だって、^{べつべつ}パーツをはずして別々

に売ればもうかるね。

● フロートとホバー・クラフトについて。

海に出るには、グスタフとフロート、そして水の上で戦えるバリゲーターかウルトラザウルスが必要。

河に入るには、それにホバー・クラフトを持ってないと入れません。但し、ダリオス、トビチョフ、ウラニスクの北に流れている河のみは、ホバー・クラフトを持ってても入れません。

海上(河)で敵と遭遇して、バリゲーターかウルトラザウルスのLIFE(ライフ)がゼロになったらゲームオーバーだから気をつけてね。

● レベルと階級について。

レベルと階級は関連がありません。バトルで敵をやっつけてEXP(振り込まれるお金と同じ数字)を獲得していくとレベルが上がります。ポイントごとにバトル時の横スクロールのスピードがアップして、敵の弾がよけやすくなり大変有利になります。

かいきゅう てき じょうさい
階級は、敵の城塞にいるボスゾイドを
げき は ゆうりよく え ととき
撃破したり、有力なアイテムを得た時
に1階級ずつ上がります。ある階級に
なっていないと入れてくれない場所があ
るので、階級の方も着実に上げておこ
うね。

● パーツとアイテムについて。

ゲームスタート時のアロザウラーは、
8個のアイテム、グスタフを編隊に加
えるとプラスの8個で合計16個の強化
パーツ、アイテムが持てます。
こうげきよう ぼうぎょようかく
攻撃用、防御用各ショップでパーツを
かうと、まずアイテム欄に入ります。
そしてデータ画面においてPARTS(パ
ーツ)にして装備すると、アイテム欄
から装備パーツ欄に移りアイテムは1
つ減ることになります。その逆に装備
している強化パーツをはずすと又、ア
イテム欄に戻ります。その時持っている
アイテムが8、又は16個の場合、“は
ずせません”のメッセージが出ますの
で、装備するパーツの入れ換えにする

か、持^もっているアイテムを1つ減^へらして下^{くだ}さい。

- サラマ^{おおがた}ンダーと大型^とカーゴでひとつ飛^とび。

サラマ^のンダーに乗りかえて、大型^{おおがた}カーゴを“つかう”にすると、以前^{いぜん}行^いった街^{まち}へひとつ飛^とびだ。これは便利^{べんり}だね。でもチョット値^ね段^{だん}が高^{たか}いかな？ 敵^{てき}をバシバシやっつけてお金^{かね}をためよう。

- アイテムをチョットだけ教^{おし}えちゃおう。

カード：帝^{てい}国^{こく}側^{がわ}(?)のコンテナを開^あけるアイテム。

寒^{かん}冷^{れい}地^ち用^{よう}生^{せい}命^{めい}維^い持^じ装^{そう}置^ち：これを取^とると氷^{ひょう}原^{げん}移^い動^{どう}でのライフ減^{げん}は解^{かい}消^{しょう}されま^すす。

設^{せつ}計^{けい}図^ず：共^{きょう}和^わ国^{こく}最^{さい}強^{きやう}ゾイ^{ぞい}ド“マッ^まドサ^さン^んダー”の設^{せつ}計^{けい}図^ず。これを得^えるた^もめには3つのアイテムを持^もっていないとだめだぞ。

も^{おし}っとも^{おし}っと教^{おし}えたいけど、ゲ^くー^{らい}ムがつまらなくなるのでこの位^{くらい}で…。でもギャンブル^{じやう}場^ばはヒ^たントの宝^{たから}箱^{ばこ}だぞ。負^まけ

けるとアイテムを取^とられるので、安^{やす}い
アイテムをショップで買^かって挑^{ちようせん}戦^{せん}しよ
う。勝^かつと続^{ぞくぞく}々とヒントがもらえるよ。

きよう わ こくしやう り
共和国勝利はキミの腕^{うで}と知^ち恵^えと勇^{ゆう}気^き
にか^{さいご}かっている。最^{さい}後^ごまでガ^んバ^レ!!



6. 特報！ゾイド・グッズが当たるよ。

ゲームの中^{なか}で、街^{まち}の人^{ひと}が“○ページのマークを
送^{おく}ってね”と話^{はな}しかけてきます。

この取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}の○ページ^しの下^{した}のマーク^きを切^き
り取り^と、官製ハガキ^{かんせい}にセロテープ^{せろていぷ}など^なでしっ
かり貼^はって下^か記^きの要領^{ようりょう}で送^{おく}って下^{くだ}さい。

ゾイド・グッズBは2枚^{まい}だよ。

- 宛先^{あてさき}=〒110東京都台東区上野7-2-9住友生命ビル^{すみともせいめい}
東芝EMI^{とうしば} (株) ^{かぶ} ゾイド・プレゼント係^{がかり}
- ハガキの裏^{うら}=1. このゲーム^{このゲーム}の良^よかったところ
2. このゲーム^{このゲーム}の不^ふ満^{まん}なところ
3. おもちゃのゾイド^{おもちゃのゾイド}を持^もっていたら、
その名^な前^{まえ}を全^{ぜん}部^ぶ
4. キミ^{じゅうしよ}の住^し所^{めい}・氏^{ねんれい}名^{しよくぎょう}・年^{がくねん}令^{がくねん}・職^し業^{めい} (学^{がくねん}年^{がくねん})
電^{でん}話^わ番^{ばん}号^{ごう}

しょうひん
賞品

ゾイド・グッズA

■ 8cmCDゲームミュージック集^{しゅう}



■ 毎月500名様、合計1,500名様

ゾイド・グッズB

■ ゾイドバトルビデオ



■ 毎月200名様、合計600名様

2月、3月、4月の毎月末^{まいつきまつ}に締切^{しめきり}、抽選^{ちゅうせん}で翌月上旬^{よくげつじょうじゅん}に発送^{はつそう}しま
す。抽選発表^{ちゅうせんはつぷよう}は発送^{はつそう}をもってかえさせていただきます。

大好評のファミコン第1弾

ZOIDS

■中央大陸の戦い■

こうひょうはつばいちゅう

好評発売中!!

¥5,300 (FS-2006G)

バージョンアップして
MSX2にも登場!!

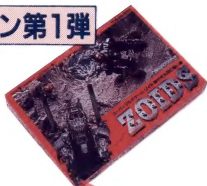
■中央大陸の戦い■

MSX2

こうひょうはつばいちゅう

好評発売中!!

¥5,800 (PS-2022G)



特報

ゾイド2

ーゼネバスの逆襲ー

MSX2

89年“春”発売予定

ゾイドファンなら絶対欲しい!!

ゾイドテレホンカード

ぜん
全6種

- ゾイドゴジュラス
- ウルトラザウルス
- シールドライガー
- サーベルタイガー
- アイアンコング
- ディメトロドン

ゾイド絵葉書・カードホルダー付

●限定発売中 / 各 **¥980** (50度数)

★売り切れの場合はゴメンなさい。

通信販売でも買えます。お問い合わせは ☎03(847)1491

ースタッフー

- 音楽監督 : 久石 譲
- シナリオ : 窪内 裕
- プログラム : (株)マイクロニクス
- 協力 : TOMY ZOIDS
: 横山 宏
: 協和広告(株)
- 企画・制作 : 東芝EMI(株)

- このプログラム、及び取扱説明書の内容の一部、または全部を当社に無断で複製することは、著作権法上、禁止されています。又、権利者の許諾なく賃貸業に使用すること、及びゲームの映像、内容等を無断で出版、上演、上映、放送することを禁じます。
- 品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不良がありましたら新しい製品とお取り替えいたします。それ以外の責任はご容赦下さい。
- 製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

東芝EMI株式会社 第II営業本部
〒110 東京都台東区上野7-2-9 住友生命ビル
TEL. 03(847)1491

TOEMILAND

東芝EMI株式会社

第II営業本部 〒110 東京都台東区上野7-2-9
☎03-847-1491

第II営業本部 〒530 大阪市北区芝田2-7-18
大阪営業部 ☎06-376-4131

東京第1支店 〒110 東京都台東区上野7-2-9
☎03-844-5805(代)

東京第2支店 〒110 東京都台東区上野7-2-9
☎03-843-3751(代)

大阪支店 〒530 大阪市北区芝田2-7-18
☎06-376-4961(代)

名古屋支店 〒460 名古屋市中区栄2-10-19
☎052-221-8226(代)

福岡支店 〒810 福岡市中央区天神4-2-20
☎092-713-1251(代)

仙台支店 〒980 仙台市本町2-3-10
☎022-227-8211(代)

札幌支店 〒060 札幌市中央区北三条西1-10
☎011-241-3713(代)

©1988 TOSHIBA EMI / TOMY ZOIDS

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

